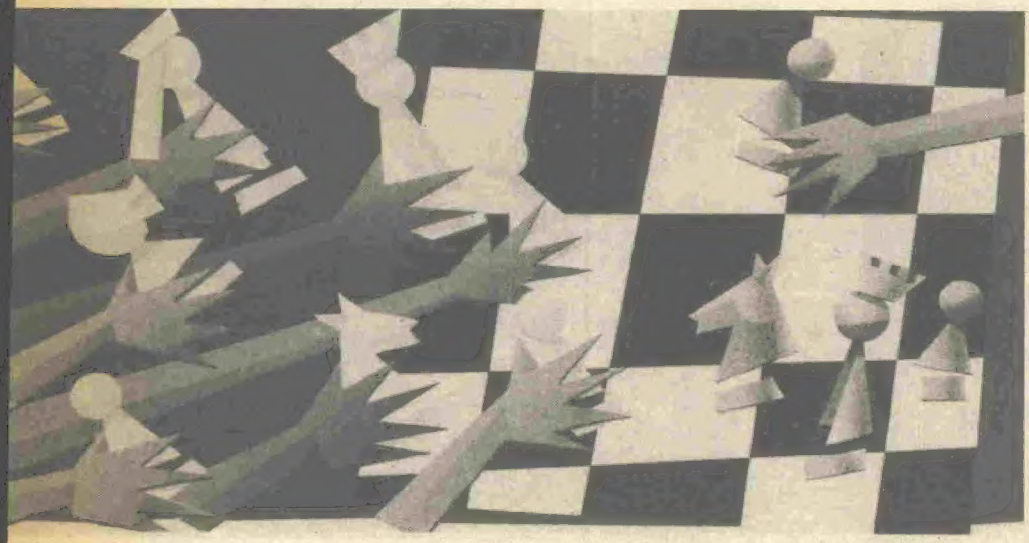
เรื่องน่าอ่าน
ศรันย์ ไมตรีเวช

เคล็ดลับเป็น เซียนหมากรุก ด้วยคอมพิวเตอร์



ลบคำสบประมาทอย่างมาดมั่น มาเป็นเซียนหมากรุก ด้วยคอมพิวเตอร์กันเถอะ

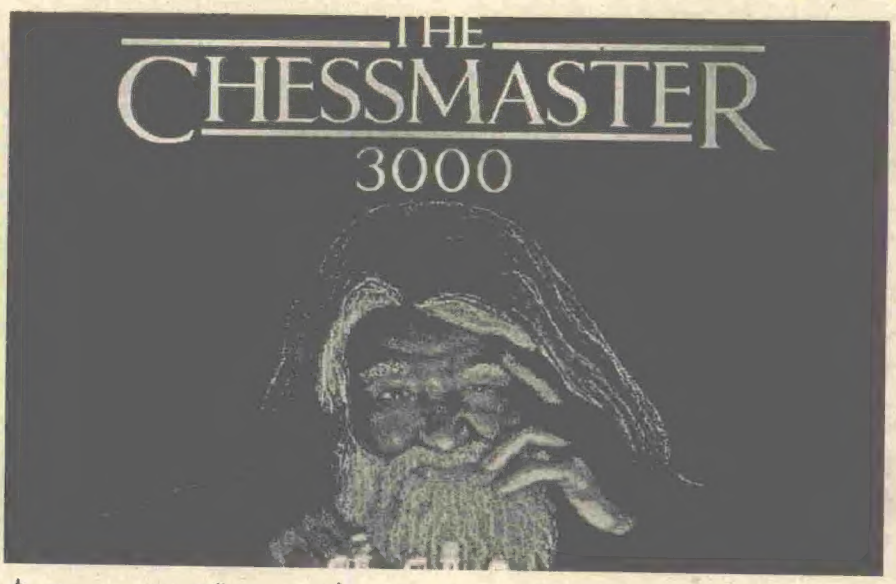
ชื่อเถอะว่าถึงตอนนี้จะยังดูตาม้าตาเรือไม่เป็นด้วยซ้ำ คุณก็มีสิทธิ์ได้เป็นนักหมากรุกที่เก่งกล้าสามารถได้ในเวลารวดเร็วราวกับโกหกด้วยโปรแกรมหมากรุกบนพีซีที่วางขายอยู่ทั่วไปในท้องตลาดปัจจุบัน เพียงถ้าคุณรู้ว่าจะใช้มันยังไงให้คุ้ม

เดี๋ยวนี้นอกจากโปรแกรมเหล่านี้จะเก่งกาจอย่างน่าทึ่งแล้ว พวกมันยังมีคุณสมบัติที่มีคุณค่าเยอะแยะไปหมด แต่คนส่วนใหญ่จะใช้งานมันแบบโบราณสุด ๆ นั่นคือ load มันขึ้นมาแล้วก็ลงมือเล่นเอา ๆ ชนิดขอให้ชนะสักทีท่าเดียว แล้วร้อยละเก้าสิบก็มักจะพบว่าคอมพิวเตอร์เอาชนะตนท่าเดียวแทนเสียอยู่เรื่อย

ที่ผมจะเขียนต่อไปนี้อยากเน้นเรื่องคุณสมบัติต่าง ๆ ของโปรแกรมที่นำมาพัฒนาทักษะความสามารถของคุณได้ คืออยากให้คุณเก่งขึ้นมาทันตาเห็นด้วยวิธีการใช้งานมันในลักษณะที่ไม่ค่อยจะมีใครนึกถึงเท่าไหร่

โปรแกรมที่อยากเสนอให้คุณได้รู้จักคือ Chess Master 3000 (CM3000) ซึ่งมีเวอร์ชันทั้งที่รันบน DOS และบน MS Windows (แต่บทความนี้จะเน้นอธิบายบน Windows) ทั้งนี้ก็เพราะมันมีคุณสมบัติที่น่าประทับใจหลายอย่างใช้ได้ดีตั้งแต่ผู้ที่เล่นหมากรุกไม่เป็นเลยไปจนถึงผู้ที่กำลังเล่นระดับประเทศอยู่ ถ้าคุณมีอยู่ในมือล่ะก็ แน่ใจเถอะครับว่ามันเป็นอุปกรณ์ชิ้นเยี่ยมที่จะสร้างนักคิดผู้มีความลึกซึ้งแหลมคมขึ้นในตัวคุณได้ในเวลาไม่นานเลย

ว่าที่จริงถึงคุณจะไม่มี CM3000 ก็ยังอ่านต่อไปได้นะครับ โปรแกรมอื่นเป็นต้นว่า Grandmaster หรือ Psion Chess ก็มีคุณสมบัติหลัก ๆ คล้ายกัน เข้าใจตัวหนึ่งก็เล่นตัวอื่น ๆ ได้ เพียงแต่ลูกเล่นและคุณสมบัติที่เป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนหาความรู้ความเข้าใจและพัฒนาทักษะความชำนาญจะสู้ CM3000 ไม่ได้เลย เมื่อผมเขียนบทความนี้เพื่อเน้นการพัฒนาทักษะก็จำต้องเลือกโปรแกรมที่มีเครื่องไม้เครื่องมือดีที่สุดสำหรับงานนี้ หากคุณต้องการโปรแกรมประเภทเล็กพริกขี้หนูก็เสาะหา Psion Chess มาแทนได้นะครับ พูดถึงกลยุทธ์และความสามารถในการวางหมากด้วยเวลาคิดที่เท่ากันแล้วเผลอ ๆ มันจะดีกว่า CM3000 เสียอีก เพียงแต่อาจมี interface ที่เชยและไม่ต้องตาต้องใจชาวเราเท่าไหร่ และก็ไม่มีเทคนิคการให้ความรู้แก่นักศึกษาหมากรุกเบื้องต้นเท่าที่ควรด้วย



เพื่อนเล่นหมากรุกผู้เป็นได้ทั้งคนแก่สมองเยี่ยม เฒ่าหัวใส และปรมาจารย์ระดับโลก

หนทางสู่ความเป็นนักคิด

หมากรุกนี่ที่ดังระเบิดโลกและอยู่มาได้เป็นพันปีก็เพราะมันเป็นเกมสุดสนุกและสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดความอ่านคนเราได้อย่างมาก ถ้ามีเบสิกที่ถูกต้อง คุณจะค่อย ๆ เห็นความมหัศจรรย์พันลึกของระบบความคิดมนุษย์ สติคุณจะเฉียบคมขึ้นเมื่อหมั่นรู้ตัวว่ากำลังทำอะไร เพื่ออะไร และจะทำอย่างไร ความคิดอ่านของคุณจะซับซ้อนแสนกลทว่าเป็นระเบียบชัดเจน อีกทั้งยังรวดเร็วฉับไวเพียงถ้ารู้วิธีที่จะผูกความคิดไว้กับตัวแปรของสถานการณ์ได้อย่างเหนียวแน่น จินตนาการของคุณจะกว้างไกลและยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้มากกว่าเดิม เมื่อเริ่มหัดคิดแบบ 'อะไรจะเกิดขึ้น ถ้า...' บ่อย ๆ เข้า ความแกร่งกล้าและความทนทานในตัวคุณจะทวีตัวขึ้นอย่างน่าประหลาดเมื่อฝึกรุกและรับอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานหลายนาที หลายสิบนาที หรือแม้แต่หลายชั่วโมง และสุดยอดของที่สุดเมื่อความคิดเชิงกลของคุณควบแน่นทะลุกระดานได้ก็คือการสัมผัสกับความแสนสนุกที่โลดแล่นอยู่ในมันสมองอันล้ำลึกพิสดารของมนุษย์

กระดานหมากรุกเป็นสนามสร้างนักคิดชั้นยอดมาหลายร้อยปีแล้ว ทว่าน่าเสียดายที่นักคิดชั้นยอดนั้นน้อยเหมือนเดือน ส่วนนักถอดใจนั้นมากเหมือนดาว ทั้งนี้ก็เพราะการเล่นให้ได้อย่างเซียนนั้นต้องซ้อมกับเซียน มีวิธีฝึกปรือการลำดับความคิดอย่างเซียน ตลอดจนต้องมีสมาธิกับเกมเหนียวแน่นอย่างเซียนแล้วจะทำอย่างนั้นได้ก็มีอยู่ทางเดียวคือเล่นหมากรุกอาชีพ เพื่อว่าคู่ซ้อม อุปกรณ์และกลไกการเรียนรู้ต่าง ๆ จะได้ไหลมาเทมาชาวบ้านชาวช่องอย่างเราท่านนี่อย่าหวังอะไรมากเลยครับ อย่างดีก็แค่กางตำราหรือศึกษาบันทึกการแข่งขันของบรรดาเซียนเขา ซึ่งก็สอบถามกันดูตามโต๊ะตามเก้าอี้เองเถอะว่ามีสักกี่รายที่ประสพความสำเร็จในการดั้นด้นด้วยวิธีอย่างว่า ไม่โชคดีเลยที่เราเคยมีวิธีการเช่นนั้น

แต่เดี๋ยวนี้บอกลาความอัปโชคเก่า ๆ ได้เลยครับถ้าคุณมีโปรแกรมหมากรุกบนพีซีดี ๆ สักตัวหนึ่ง

ปูทางสู่ระบบความคิดอันสลับซับซ้อน

มีนักหมากรุกชั้นนำเคยแนะไว้ว่าหนทางเดียวที่จะเป็นอัจฉริยะหมากรุกได้ก็คือ เล่นให้หนักเข้าไว้ ซึ่งผมก็ทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย คือบางคนเขาเล่นหมากรุกไม่เท่าไหร่เขาก็รู้เองเลยครับว่าเล่นอย่างไรถึงจะเก่ง เล่นอย่างไรถึงเกิดความเคยชินกับการตรวจตราอย่างรอบคอบและวางแผนด้วยกุศโลบายอันชาญฉลาด ไม่ต้องไปศึกษากันในรายละเอียดให้มากความว่าเทคนิคอย่างนั้นเรียกอย่างนี้ กระดานเขตไหนเหมาะกับการวางกำลังแบบใดให้สอดคล้องกับจังหวะและสถานการณ์ แต่บางคนเล่นจนกระดานผุ เล่นจนเกิดอารมณ์อยากหนีไปขายเต้าฮวยที่ฝั่งลาว ก็ยังไม่เห็นจะไปถึงไหนสักที ไม่เข้าใจอยู่นั่นเองว่าทำไมตั้งหมากอย่างไร ๆ ก็ไม่เข้าท่าสักที เข้าถล่มฝ่ายคอมพิวเตอร์ไม่ถนัดสักหน

แน่นอนครับ สิ่งที่นักหมากรุก

สมัครเล่นทั่วไปขาดก็คือ พื้นฐาน พื้นฐานที่จะยกระดับความคิดอ่านให้มีลำดับขั้นอย่างถูกต้อง บ่อยครั้งใช่ไหมครับที่คุณเดินหมากเพราะมันเดินตานั้นได้เท่านั้นเอง ไม่ใช่เพราะคุณรู้เป้าหมายหรือมีแผนการณ์อันยอกย้อนซ้อนกลเตรียมไว้แม้แต่น้อย

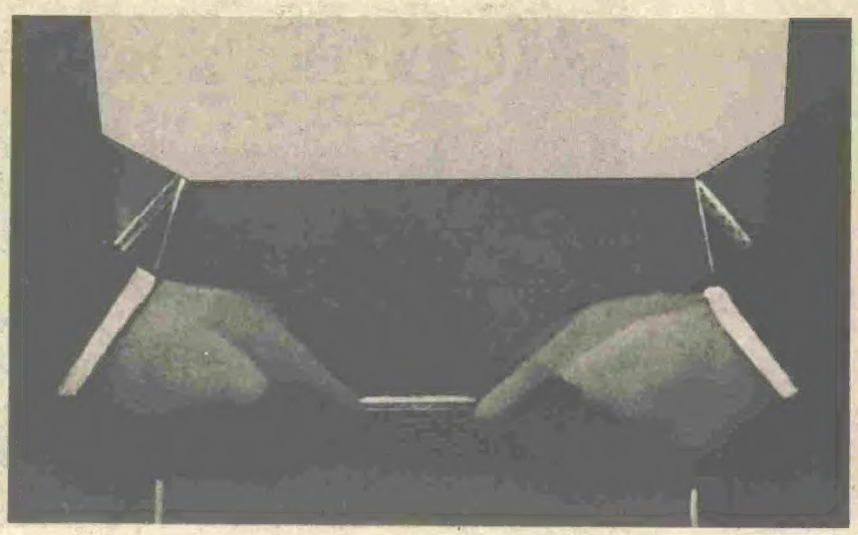
ดังนั้นก่อนเราจะใช้ประโยชน์จากโปรแกรม จึงจำเป็นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่เราจะต้องเข้าอกเข้าใจวิธีการคิด วิธีการอ่านหมากจากหลักสำคัญสุดยอดเหล่านี้เสียก่อนคือ

1) การคำนึงถึงกำลังพล : นี่เป็นจุดที่นักหมากรุกส่วนใหญ่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า นั่นก็คือ ตัวหมากฝ่ายของตนหรือฝ่ายตรงข้ามโดนเขี่ยกระเด็นออกนอกกระดานไปมากกว่ากันซึ่งมันก็ถูกอยู่หรอกครับ กำลังเหลือน้อยก็เสียเปรียบ แต่ขอบอกว่าไม่เสมอไป ถึงจะมีตัวหมากวางอยู่บนกระดานมืดฟ้ามัวดินกี่ปิ๋วเอาง่าย ๆ เหมือนกัน ถ้าอีกฝ่ายมียุทธศาสตร์ที่ดีกว่า หรือไม่อีกฝ่ายมีตัวน้อยกว่า ทว่าแต่ละตัวมีศักดิ์สูงเหนือกว่าข้างเราทั้งนั้น อย่างนี้ก็ไม่น่าตีปีกดีใจหรอกครับ น่าสะอื้นมากกว่า

อย่างไรก็ตาม ในเบื้องต้นนี้น่าจะเป็นการดีแน่นอนถ้าคุณจะได้รู้ศักดิ์ของตัวหมากแต่ละตัวเวลาแลกหมากกับชาวบ้านเขาจะได้ไม่ดีใจหรือเสียใจผิดกาลเทศะ

- ควีน (Queen ราชินี) = 9
- เรือ (Castle ป้อมปราการ) = 5
- บิชอพ(Bishop นักบวช) = 3
- ม้า (Knight อัศวิน) = 3
- เบี้ย (Pawn) = 1

พอตุ๊ยกันไปตุ๊ยกันมาอีลุงตุงนังจนต้องนั่งสำรวจกำลังของแต่ละฝ่าย



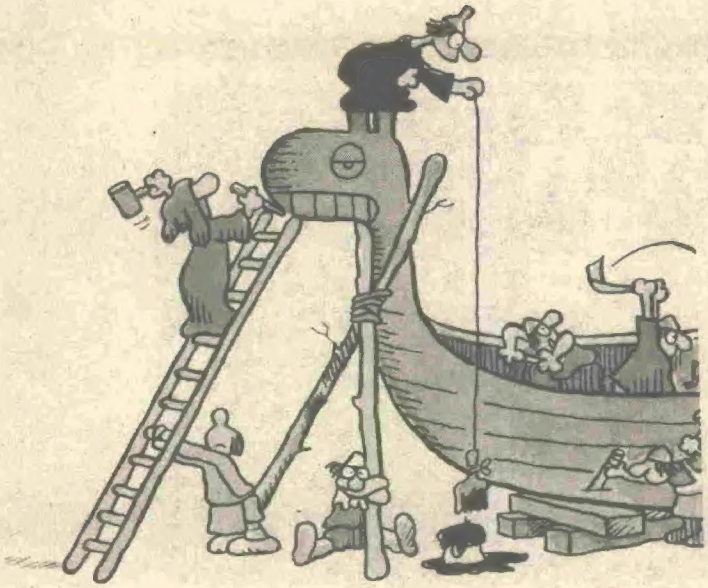
ก็ใช้เกณฑ์เบื้องต้นอย่างนี้วัดพอได้ครับว่าใครกำลังเพลี่ยงพล้ำ คือรวมค่าของหมากฝ่ายใดได้มากกว่าก็ให้สันนิษฐานว่าได้เปรียบ แต่อย่าเพิ่งด่วนทึกทักมากไปนะครับ จริง ๆ แล้วฝ่ายที่รวมแต้มแล้วมากกว่าอาจใกล้จะถูกโค่นอยู่รอมร่อนี่เองก็ได้ เจอกันบ่อย ๆ เสียด้วยสิครับเห็นคอมพิวเตอร์มันเสียตัวหมากดี ๆ ให้นึกว่าเสร็จตูแน่ ที่ไหนได้ เดินอีกสองทีเจอปังตอปาดหลอดลมหมูดังชั้วะ!

2) การคิดหาทางวางหมาก : เรื่องของการวางหมากนี่ต้องว่ากันยาวมากครับ แต่ในที่นี้ขอจัดประเภทคร่าว ๆ เพื่อพูดถึงรายละเอียดในโอกาสต่อไปก่อนคือ

หมากเตรียม : นี่คือขั้นที่คุณจะตั้งท่าชก หมากรุกนี่เริ่มดีมีชัยไปกว่าครึ่งจริง ๆ ครับ เห็นได้ชัดเลยทีเดียว สำคัญอย่างไรก็ให้นึกเปรียบเทียบเอาอย่างนี้แล้วกัน สมมติว่า คุณจะทำสงครามกับประเทศที่เป็นอริ ปรากฏว่าเขาส่งเครื่องบินเอฟสิบหกมาฝูงหนึ่งเรดาร์จับได้แล้วล่ะว่าเขาบินมาแน่ แต่ผบ.สส.ท่านเกิดเบลอสุดขีด สั่งระดมกองทัพเรือออกไปเตรียมตอบโต้แถวชายฝั่งอีกด้านของประเทศ ขนกองทัพบกไปสอนนักเรียนรด. แล้วก็ยักย้ายกองทัพอากาศไปออกงานแสดงผาดโผนฟังดูเหมือนเกินกว่าจะมีอะไรเพี้ยนขนาดนั้นได้จริงใช่ไหมครับ ไม่หรอก ลองดูบนกระดานหมากรุกสิครับ ไอ้ที่เหมือนไม่จริงน่ะตำตาดังปุ๋แน่ะ

หมากรุก : อันนี้แหละการลงมือแย็บหรือชกจริง คนส่วนใหญ่ชอบเล่นหมากนี้กันนัก ไอ้เรื่องหาทางบดขยี้อีกฝ่ายให้บี้ไปบี้มานี่มันมันส์ดีเหลือเกิน เปรียบเหมือนนักบินเอาเครื่องบินรบขึ้นนี่ไม่สนุกเหมือนถึงเวลาทิ้งบอมบ์ใส่ที่หมาย ถ้าเล่นหมากรุกมาก ๆ คุณจะเห็นความสำคัญของการคลี่คลายหมากเตรียมมาเป็นหมากรุกอย่างยิ่งขวด ถ้าคุณทำหมากเตรียมไว้ดี อะไร ๆ มันก็ลื่นไปหมด หยิบจับตัวไหนมาประสานงานกันก็ดูมีพลังอำนาจคุกคามอยู่ต่อสู้ได้มันหยดไปทั้งนั้น หลายคนได้ลิ้มรสของอำนาจที่เกิดจากมันสมองก็จากเกมหมากรุกนี่แหละครับ ใครเหนือกว่าใครก็ฟ้องอยู่บนกระดานแล้วตอนนี้เอง

หมากรับ : ถ้าฝีมือพอ ๆ กันไม่ว่าจะเป็นคนกับคนหรือคนกับเครื่องไอ้เรื่องได้รุกฝ่ายเดียวเป็นชกกระสอบทรายนี่ไม่ค่อยเกิดขึ้นนักหรอกครับ ต้อง



มีบ้างที่ผลัดจากรุกมาเป็นรับ หรือไม่ก็ทั้งรุกทั้งรับพร้อมกันด้วยลีลาสลับซับซ้อนสุดเหวี่ยง จะหยั่งด้วยลูกดิ่งแห่งจินตนาการอย่างไรก็ไม่ถึงก้นบึ้งหมากรับนี่ก็คือ การผูกหมากปิดตาฆาตของขุน อุดรูรั่วและปิดกั้นไม่ให้เกิดจุดอ่อน หรือไม่ก็แก้จุดอ่อนให้แกร่งขึ้นด้วยกลวิธีต่าง ๆ นานา ก็คล้ายกับคุณรู้นั่นแหละครับว่าเครื่องบินศัตรูจะมุ่งทำลายเส้นทางคมนาคม คลังแสง คลังเชื้อเพลิง คุณก็จัดกำลังป้องกันเสีย ทีนี้มันก็ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของเรดาร์ ซึ่งก็คือ สายตาและการกำหนดหมายของคุณมันมีประสิทธิภาพดีแค่ไหน ที่จะเห็นจุดอ่อนของตนและการย่างสามขุมเข้ามารุกรานของอีกฝ่าย

3) การกำหนดความสำคัญของเขตต่าง ๆ บนกระดาน : จำไว้ง่าย ๆ ว่ายิ่งใกล้ศูนย์กลางกระดานมาก ตัวเดินยิ่งมีสิทธิ์เดินไปในทิศต่าง ๆ ได้มาก ตัวหมากที่เข้ายึดครองพื้นที่ใกล้ศูนย์กลางได้ง่ายที่สุดและเร็วที่สุดมีอยู่สามอย่าง คือ เบี้ย, ม้า และบิชอพ

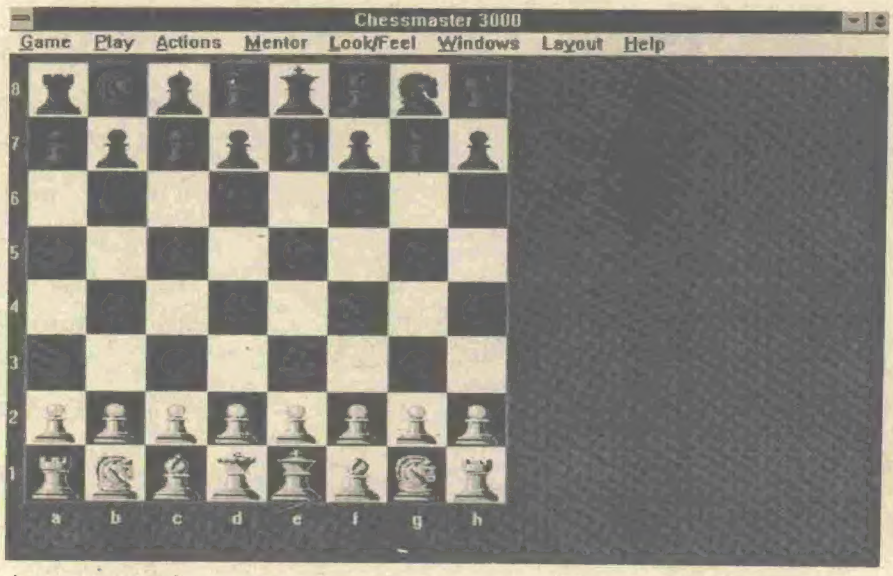
บริเวณศูนย์กลางกระดานนี้นักหมากรุกส่วนใหญ่เชื่อกันว่าเป็นจุดคุมเกมที่สำคัญสุดยอด จะหาทางได้เปรียบเสียเปรียบก็ตรงนี้แหละ แต่เรายังมีเขตอื่นที่ต้องทำความรู้จักและคำนึงถึงอีก นั่นคือปีกของ ควีน และปีกของคิง ถ้าเล่นหมากรุกมานาน หวังว่าคงขึ้นใจแล้วว่า Queen ของข้างใดซ้ายขวา ถ้ายังไม่แม่นก็จำง่าย ๆ ว่าตนเป็นฝ่ายสีอะไร Queen ก็จะอยู่ประจำตาสีนั้น เช่นข้างขาว Queen ก็จะอยู่ตาขาว เป็นต้น ทีนี้ส่วนใหญ่พวกเราจะไม่ค่อยคำนึงถึงกันเท่าไหร่ว่าปีกด้านไหนควรจะระดมกำลังไปเสริมมาก ๆ ปีกด้านไหนควรจะมีกำลังหนุนและป้องกันไว้ดี ๆ ปีกด้านไหนสมควรเอาขุนเข้าปราสาท (castling) ปีกด้านไหนไม่สมควรเอาเข้า เดี๋ยวเราค่อยพูดถึงรายละเอียดในเรื่องนี้อีกทีนะครับ ตอนนี้รู้ไว้ก่อนว่าเราแบ่งเขตของกระดานออกเป็นจุดศูนย์กลางและปีกซ้ายปีกขวาก็พอ

คุณสมบัติอันเลิศสุด ๆ ของหมากรุกคอมพิวเตอร์

ผมขอคัดเอาเฉพาะสิ่งที่ทำให้คุณเก่งขึ้นได้มาพูดถึงนะครับ แค่ให้เห็นเจ๋ง ๆ ว่าคุณโชคดีกว่านักหมากรุกสมัยก่อนชัด ๆ ยังไง

1. คิดเร็ว ให้ตาเดินที่ฉลาด : และก็รัดกุมไม่หละหลวม ด้วยข้อดีนี้เมื่อคุณเล่นกับมันก็เท่ากับคุณเล่นกับมือโปรที่ไม่ปล่อยให้คุณต้องระทดระทวยกับการรอเหมือนอย่างหมากรุกคอมพิวเตอร์ยุคแรก ผลก็คือ ความสนุกมันส์สะใจ คุณเห็นมันฉลาดคุณก็ต้องอยากทำอะไรฉลาด ๆ ได้อย่างมันบ้าง คล้าย ๆ อยู่ใกล้คนฉลาดก็เลยพาให้ฉลาดตามนั่นแหละครับ

2. บันทึกการแข่งขันได้ : ถ้าไม่มีข้อดีนี้ล่ะก็ โปรแกรมหมากรุกก็ไม่ค่อยต่างกับเครื่องคิดเลขหรอกครับ คือเอาแต่คิด ๆ แต่ไม่อนุญาตให้คุณเห็นจุดอ่อนจุดแข็งในอดีตเอาเลย เล่นหมากรุกนี่ถ้าไม่มีบทเรียนจากการแข่งขันล่ะก็ไปถึงดวงจันทร์ไม่ไหวหรอกครับ อย่าว่าแต่ดวงดาวเลย ทราบไหมว่าการบันทึกการแข่งขันและเล่นใหม่ให้ดูเป็นภาพ ๆ ได้นี่นักหมากรุกสมัยก่อนรู้เข้าเขาจะอิจฉาตาร้อนขนาดไหน พวกนั้นต้องกางกระดานตั้งตัวหมากและหยิบเดินทีละตา ๆ ตามบันทึกในหน้ากระดาษ กว่าจะศึกษาได้หมดเล่นเอาเหนื่อยบอกไม่ถูก ถ้าคุณเห็นความจำเป็น คุณจะประทับใจไม่รู้ลืมในความสามารถข้อนี้ของโปรแกรมหมากรุก เพราะเท่าที่คุณจะต้องทำทั้งหมดก็คือ เล่นเข้าไปลูกเดียว คอมพิวเตอร์เขาช่วยบันทึกให้เรียบร้อยเลยครับ และหมดกังวลเรื่องดูตาบันทึกผิดด้วย คุณเห็นอะไรเกิดขึ้นบนกระดานก็นั่นแหละที่จะถูกถอดออกมาเป็นหลักฐาน ไม่ต้องมานั่งขีดนั่งแก้ให้เมื่อยเปล่า ๆ แถมถ้านึกพอใจจะโกงชะอย่างใครจะทำไมก็ไม่ยาก ย้อนกลับไปยังตาที่อยากจะโกงได้ทุกเวลา (อันนี้ค่อยไปเราจะต้องโกงเพื่อการศึกษาด้วยนะครับ แรก ๆ นี่อย่าไปเล่นเพื่อศักดิ์ศรี



นี่คือกระดานสองมิติที่เราจะเลือกใช้

มันเลย คอมพิวเตอร์ไม่ให้เหรียญคุณหรอก)

3. ชี้ให้เห็นตัวหมากที่กำลังจะถูกกินได้ : มันยอดมากเลยล่ะครับถ้าจะได้เห็นชัด ๆ ว่าข้างคุณมีหมากตัวไหนกำลังตกอยู่ในสภาพครึ่งผีครึ่งคน ถ้าคุณเพิ่งเล่นหมากรุกใหม่ ๆ คงไม่ปฏิเสธนะครับว่าต้องเกิดอาการสะดุ้งเฮือกได้บ่อย ๆ ขนาดไหนเมื่อเห็นหมากข้างตัวเองโดนเขมือบไปต่อหน้าต่อตาครั้งแล้วครั้งเล่าด้วยลักษณะการที่ทางวงการเขาเรียกกันว่า "เล่นหลุด" ไอ้การเล่นหลุดนี่ก็มีทั้งหลุดเพราะมองไม่ทั่ว และมองทั่วแล้วแต่สายตาสั้น ไม่อาจคะเนได้ว่าถ้าฝ่ายตรงข้ามขยับจับวางกำลังในตาต่อไปจะเกิดชะตากรรมใดกับตัวหมากที่ถูกจ้องเล่นงานบ้าง ถ้าเห็นกันชัด ๆ บนกระดานก็จะได้ง่ายต่อการวางแผนป้องกันเสียแต่เนิ่น ๆ ก้นล่ะนะครับคราวนี้

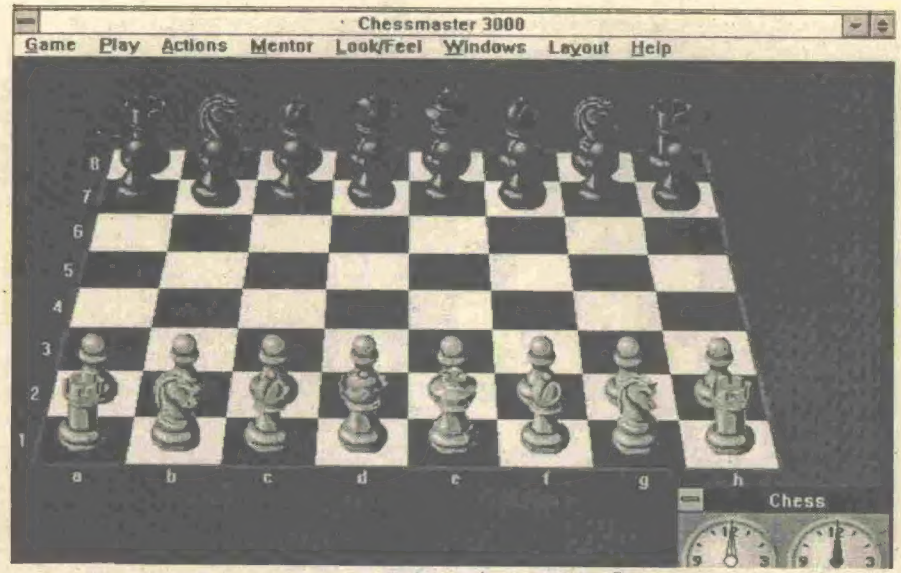
4. แถให้ดูแนวความคิดของมันถ้าคุณต้องการให้มันแถ : อันนี้ก็มีประโยชน์เหลือหลายอีกเช่นกัน ถ้าคุณดูเป็น คุณจะรู้เหตุผลอย่างละเอียดพิสดารว่าทำไมมันถึงเลือกเดินอย่างนั้นอย่างนี้ ทำไมไม่เดินอย่างโน้นอย่างนู้น คุณจะถึงบางอ้อหลาย ๆ ครั้งว่าโอ้ลั่ลล้าขืนเดินอย่างใจนึกก็เจ๊งไม่มีที่ติเท่านั้นเอง คุณจะได้เห็นความฉลาดของวิธีคิดที่ถูกต้องในเกมหมากรุก คุณจะรักเกมชนิดนี้ขึ้นมาจับจิตจับใจ คุณจะไม่ต้องนั่งทึ้งหัวทึ้งหูด้วยอาการใกล้ ๆ บ้าเมื่อนึกไม่ออกสักทีว่าจะขยับตาไหน คุณจะเห็นว่าทุกทางตันมันมีทางออก จะสวยแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับคุณมองไปได้ไกลเท่าไหร่ เข้าใจการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบของตัวหมากรุกเพียงไร

5. ให้คำแนะนำ (advice) แก่คนเล่นได้ : อันนี้มีประโยชน์ตอนคุณคิดไม่ออก ทำท่าจะจุกเหมือนเจอลูกรักบี้อัดแถวชายโครง มันแค่แนะนำว่าน่าจะเดินอย่างไรที่มันคิดว่าเหมาะกับสถานการณ์ที่สุด แต่มันก็ไม่ได้สาระแนเดินแทนให้คุณหรอกนะครับ คุณจะเชื่อหรือไม่มันอยู่ที่ตัวคุณเอง ถ้าคุณไม่คิดตามว่าทำไมมันถึงแนะตานั้น จัดแจงเดินตามหน้าตาเฉยทันที คุณก็จะถูกจัดอยู่ในพวกเล่นหมากรุกแบบท่านว่าดีดูก็ว่าดีบ้าง ซึ่งแบบนี้ไปถึงแถว ๆ สระบุรีก็จอดแล้วครับ อย่าไปดวงดาวกันเลย

CM3000 และทิศทางความคิดใหม่ของคุณ

ช่วงนี้ขอแนะนำ CM3000 เป็นเรื่องเป็นราวเลยนะครับ ถ้ามีตัวโปรแกรมอยู่ในมือก็จัดการโหลดขึ้นมาได้แต่ถ้าไม่มีก็ไม่เป็นไร ดูไว้เป็นแนวทางเผื่อมีโปรแกรมตัวอื่นก็อาจประยุกต์ใช้คุณสมบัติที่ใกล้เคียงได้ ผมจะเลือกขุดที่เป็นเพชรเป็นทองจริง ๆ มาให้ก่อนนั่นคือ เอาคุณสมบัติดี ๆ ข้างต้นมาประกอบขณะที่คุณตั้งใจฝึกฝน ประเภทแก้วหรือพลอยจิ๊บจ๊อยอย่างเช่นภาพตัวหมาก แหวกแนวหรือวิธีเล่นแบบพิสดารอื่น ๆ เอาไว้ค่อยว่ากันทีหลัง

หากคุณยังไม่ทราบอะไรเกี่ยวกับหมากรุกเลย (หวังว่าคงจะมีอยู่น้อยนะครับ) หรือรู้แล้วแต่รู้แบบงู ๆ ปลา ๆ ถนัดที่จะเล่นผิดมากกว่าถูก ก็ขอเชิญลากเม้าส์ ไปที่ตัวเลือก Mentor (แปลว่าพี่เลี้ยง) บน Menu Bar ก่อนเลย



ลูกเล่นหลากหลายของ CM3000 การแสดงภาพสามมิติแบบที่ให้ความรู้สึกไม่ซ้ำซาก

ที่นี่ยินดีต้อนรับชาวหมากรุกหน้าใหม่เสมอ

หลังจากคลิ๊กเม้าส์แล้วคุณจะเห็นรายการอะไรต่ออะไรก็ช่าง ขอให้ไปสนใจกับตัวเลือก Chess Rules... กันก่อน เมื่อคลิ๊กอีกครั้งที่นี่คุณจะก้าวเข้าสู่โลกของหมากรุกนับแต่ก้าวแรกที่ประตูทวารเลยทีเดียว เขามีวิธีสอนทีละขั้น ๆ อย่างละเอียด กะทัดรัดและเข้าใจง่ายมาก เนื่องจากมีการสาธิตประกอบคำอธิบายตามโอกาสเหมาะสมควบคู่ไปด้วย เริ่มตั้งแต่การแนะนำให้รู้จักกระดาน แปดคูณแปด ตัวหมากและที่มากับวิธีการเดิน กฎกติกาสากล รวมทั้งการขึ้นหมากพื้นฐานซึ่งถือว่าเก่าแก่ที่สุดที่ยังคงเข้าท่าจนถึงพ.ศ.นี้ พอดูจบม้วนคุณก็พร้อมที่จะสังสรรค์ความคิดอันอุ่มลึกกับนักเล่นหมากรุกได้ทั่วทุกมุมโลกเลยล่ะครับ

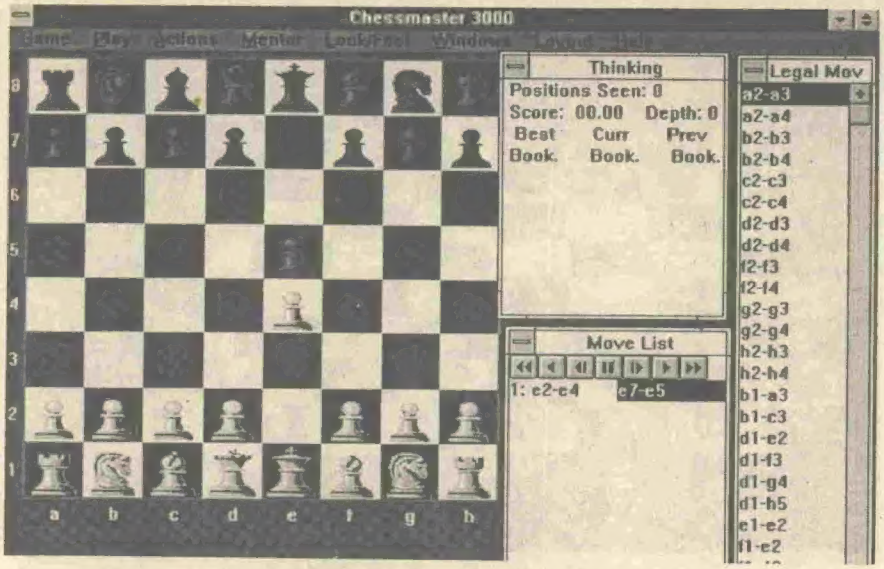
ถ้ายังไม่เมื่อยสายตาหรือยังล้าไม่พอ คุณจะต่อด้วยตัวเลือก Chess Tutor... ก็ได้นะครับ ที่นี่จะสอนให้คุณรู้จักเทคนิคพื้นฐานอันจะนำไปสู่ทักษะทางความคิดเชิงกลขั้นสูงต่อไป

หยิบจับอุปกรณ์ตัวเอ้

คราวนี้มาว่ากันถึงค่าตัวเลือกต่าง ๆ ที่ทำให้อะไรเกิดหรือไม่เกิดขึ้นบนจอบ้าง ที่จริงผู้ผลิตเขามี default ของค่าตัวเลือกมาให้คุณพร้อมที่จะเล่นได้เลยทันที แต่ผมอยากให้คุณเซ็ตขึ้นมาใหม่ให้เหมาะกับการใช้งานพัฒนาความสามารถของคุณโดยเฉพาะ เมื่อเซ็ตขึ้นมาแล้วก็สามารถเซฟไว้ใช้ในคราวต่อไปได้ โดยไม่ต้องมานั่งตั้งกันใหม่อีกให้เสียเวลา ก่อนอื่นจัดการ maximize ให้ตัว CM3000 มันครองพื้นที่จอทั้งหมดเสียนะครับ เราจำเป็นต้องใช้ที่กันมากพอสมควร เสร็จแล้วขอให้ตั้งค่าตัวเลือกตามลำดับดังนี้เลยนะครับ

1. Layout : ให้คุณเลือก Large War Room อันนี้จะทำให้คุณเห็นกระดานเป็นแบบสองมิติ กินพื้นที่ด้านซ้ายและล้ำกึ่งกลางจอมาเล็กน้อย พื้นที่ด้านขวาว่าง ๆ นั่นมีประโยชน์นะครับ อย่าคิดว่ารกร้างว่างเปล่า เดี๋ยวผมจะได้อธิบายต่อไปว่ามันมีประโยชน์อย่างไร ถึงจะไม่ชินตาและดูงง ๆ อยู่บ้างก็พยายามทำความคุ้นเคยหน่อยนะครับ เพราะถ้าให้มันแสดงภาพเป็นสามมิติแล้วอุปกรณ์ที่เป็นประโยชน์อีกหลายอย่างจะขาดหายไปอย่างน่าเสียดาย

2. Play : ในเมนูนี้จะให้คุณเลือกว่าจะเล่นกับใครด้วยตัวเลือก Who Plays... ค่า default ของเขาก็ดีอยู่แล้วครับ คือเป็น Human vs. Computer แต่ถ้าคุณอยากเล่นกับเพื่อนหรือดูคอมพิวเตอร์มันสู้กับตัวเองก็เลือกได้ตามอัธยาศัย เสร็จแล้วให้คุณเข้าไปใน Response Controls... จะมีความยากง่ายให้เลือกได้ที่นี่ ความยากง่ายจะขึ้นตรงกับเวลาที่มันใช้ในการหาตาเดินที่ดีที่สุด ยิ่งมากก็ยิ่งได้ตาหินขึ้นเรื่อย ๆ เบื้องต้นนี้ขอแนะนำให้เลือก Fixed Time แล้วกดปุ่ม Configure...ที่เห็นอยู่ด้านล่างสุดของหน้าต่างรายการนี้ เขาจะให้คุณกำหนดเวลาคิดของคอมพิวเตอร์ตามอำเภอใจ ไม่ว่าคุณจะเพิ่งหัดเล่นหรือเล่นมาบ้างพอสมควรแล้วก็ตาม ขอให้เลือกเวลาคิดสำหรับมันอย่างต่ำหนึ่งตาต่อ 30 วินาทีนะครับ มันเกี่ยวกับโอกาสที่คุณจะได้เห็นวิธี



นี่คือหน้าตาของ CM3000 ตามการตั้งค่าตัวเลือกที่กล่าวมา ถ้าเราเดินตาแรกๆ ตามรูปหมากที่เขามีใช้กัน ทั่วไปก็จะมีคำว่า Book อยู่ในหน้าต่าง Thinking ใต้หัวข้อ Best, Curr และ Prev ดังที่เห็น

วิเคราะห์หมากของมัน ซึ่งเดี๋ยวผมจะได้พูดถึงต่อไปเร็ว ๆ นี้แหละ

3. Mentor : ให้คุณเข้าไปใน Teaching ในนั้นจะมีตัวเลือกต่างๆ หกอย่าง มีค่า default เป็น Off แต่ตอนนี้ผมอยากให้คุณได้ใช้สิ่งที่เป็นประโยชน์อย่างที่สุด นั่นก็คือ Threatened Pieces ด้วยค่าตัวเลือกนี้จะทำให้คุณเห็นอย่างชัดเจนทั้งฝ่ายตัวเองและฝ่ายตรงข้ามว่ามีหมากตัวใดบ้างถูกคุกคามสวัสดิภาพอยู่ ก็ไอ้อย่างที่เขาเรียกจะบีบก็ตายจะคลายก็รอดนั่นแหละครับ เดี๋ยวเล่นตามคำแนะนำแล้วคุณจะเห็นเองว่ามันมีค่าขนาดไหน

4. Look/Feel : เข้าไปใน Notation เลือก Coordinate อันนี้จะทำให้มันแสดงบันทึกการเดินแบบที่เข้าใจง่ายที่สุด นั่นคือแสดงตำแหน่งของตัวหมากที่เดินจากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่งด้วยช่องที่เป็นจุดตัดของตัวเลขกับตัวอักษร ความหมายของเครื่องหมายต่าง ๆ มีดังนี้ครับ

– หมายถึงการย้ายตำแหน่งแบบธรรมดา

X หมายถึงการย้ายตำแหน่งไปกินตัวหมากของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งอยู่ในช่องหลังเครื่องหมาย

0-0 หมายถึง castling ด้านขุน

0-0-0 หมายถึง castling ด้านราชินี

+ หมายถึงรุก จะเห็นมันต่อท้ายบันทึกการเดินของฝ่ายทำการรุก

++ หมายถึงรุกฆาต คือตายสนิทไม่ต้องเล่นต่อแล้วล่ะครับ จะไม่มีบันทึกการเดินใดๆ หลังจากเห็นเครื่องหมายนี้อีก

Resign หมายถึงฝ่ายที่มีเครื่องหมายนี้อยู่ยอมแพ้ เครื่องจะแสดงเครื่องหมายนี้เมื่อมันคะเนดูแล้วว่ามันต้องตายแน่ๆ ในสองสามตาข้างหน้า ส่วนถ้าคุณต้องการจะยกธงขาวด้วยเครื่องหมายนี้ก็เป็นไปได้ด้วยการเข้าไปใน Actions และเลือก Resign

= หมายถึงอับ คือขุนของฝ่ายที่ต้องเดินไม่สามารถกระดิกกระเดี้ย และก็ไม่มีหมากตัวไหนๆ ของฝ่ายตนขยับได้อีกแล้ว อย่างนี้เรียกเสมอ เกิดขึ้นเพราะฝ่ายรุกทำการรุกจนหน้ามืด ลืมไปว่าฝ่ายตรงข้ามเขาหมดช่องเดินแล้ว หวังว่าคงไม่มีใครทำเหตุการณ์น่าหัวเราะทั้งน้ำตาอย่างนี้นะครับ เพราะผมเคยทำมาแล้ว และรู้ดีว่ามันน่าแทรกแผ่นดินหนีเพียงใด

5. Windows : อันนี้ก็สำคัญสุด ๆ อีกเหมือนกันครับสำหรับผู้มีความมุ่งมั่นจะเป็นนักหมากรุกชั้นยอด มันมีหน้าต่างแสดงอะไรต่ออะไรหลายอย่างเกี่ยวกับสถานภาพการเล่นในขณะหนึ่ง ๆ แต่ที่เป็นประโยชน์สุดยอดมีอยู่สามตัว คือ Thinking, Move List และ Legal Moves คุณมีโอกาสเลือกพวกมันได้ทีละตัว ตัวที่ถูกเลือกแล้วจะมีเครื่องหมายถูกกาเอาไว้ให้รู้ว่าเลือกแล้ว เลือกมันทั้งหมดแล้วจัดพื้นที่ให้มันดังนี้นะครับ

5.1 Thinking : ให้จัดมันไว้เป็นหน้าต่างแรก ลากมันด้วย caption bar ไปวางชิดกับกระดาน ทำให้มันอ้วนพอจะเห็นคำว่า Prev ได้อย่างชัดเจน และทำให้มันยาวลงมาเกินครึ่งหน้าจอสักนิดหนึ่ง สิ่งสำคัญที่มีให้ดูมีอยู่สองตัว คือ การแสดงความคิดของมันใต้หัวข้อ Best, Curr และ Prev สำหรับใต้หัวข้อ Best นั้นมันบอกให้คุณรู้ว่าจนถึงขณะปัจจุบันมันคิดหมากที่ดีที่สุดสำหรับข้างมันและข้างคุณไว้ได้อย่างไรบ้าง ที่คุณเห็นตั้งแต่บรรทัดแรกจนบรรทัดสุดท้าย

ระหว่างการเล่นเกมทั่วไปก็จะเห็นอย่างนี้แหละครับ ถ้าสังเกตจะเห็นว่าตัวที่ถูกคุกคามอยู่จะตัวชีดลงเหมือนคนใช้ไกล้เดินทางไปสู่สุดดิ มันจะแสดงให้เห็นเฉพาะข้างที่กำลังจะเดินเท่านั้นนะครับ

นั่นเขาเรียกว่า Anticipate Moves (ตาเดินที่เก็งไว้ว่าจะเดิน) ได้หัวข้อ Curr บอกให้ทราบว่าที่วินาทีนั้นสด ๆ ร้อน ๆ มันกำลังครุ่นคิดอะไรอยู่ คุณจะเห็นว่ามันเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ถ้าอ่านไม่ทันก็ดูแค่สองสามบรรทัดแรกก็พอครับ บางทีก็เหมือนคนเราคิดอะไรเรื่อยเปื่อย เพราะมีเวลาว่างเท่านั้น เผื่อจะฟลุ๊คเจอตาเข้าท่ากว่าที่เห็นใน Best ซึ่งถ้าเจอจริง ๆ ข้อมูลใน Best ก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย ส่วนใต้หัวข้อ Prev นั้นบรรทัดแรกจะเป็นการแสดงให้เห็นว่ามันเพิ่งเดินอะไรไป และบรรทัดต่อมาก็เป็นการแสดงเหตุผลว่าที่เดินอย่างนั้นเพราะมันเก็งว่าคุณจะเดินอย่างไรตอบ และมันก็จะเดินอย่างไรถ้าคุณตอบอย่างที่มันคาดอีก การแสดงอื่น ๆ ที่เหลือไม่สำคัญนักมันเป็นการแสดงความสามารถของเครื่องให้เห็นเท่านั้นว่ามันตรวจตราไปแล้วกี่แสนกี่ล้านตำแหน่ง มันใช้เวลาทั้งที่คุณให้มันและเวลาที่มันรอคุณคิดนั่นแหละตรวจ และก็ที่มันตรวจไปนั้นเทียบกับความคิดแบบมนุษย์ได้กี่ชั้น ไอ้ที่เขาเรียกง่าย ๆ ว่าผูกกี่ชั้นกี่ชั้นนั่นแหละครับ

5.2 Move List : ให้คุณลากมันไปวางชิดกับกระดานและอยู่ด้านล่างหน้าต่าง Thinking โดยมีความอ้วนเท่า Thinking และยาวลงมาจนสุดขอบล่างของจอหน้าต่างนี้เป็นบันทึกการเดินทั้งหมดตั้งแต่เริ่มจนถึงตาล่าสุด ฝั่งซ้ายหมายถึงฝ่ายขาว ขวาหมายถึงฝ่ายดำ คุณสามารถชี้พอยน์เตอร์ไปเลือกดูการเดินที่เท่าไหร่ก็ได้ จะย้อนหน้าย้อนหลังอย่างไรก็ได้ทั้งโดยวิธีเลือกตรง ๆ และกดปุ่มศรซ้ายขวาที่เห็นตรงส่วนบนของหน้าต่าง

5.3 Legal Moves : หน้าต่างนี้แสดงความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายซึ่งมีสิทธิ์เดินจะสามารถเดินได้ แน่นอนหนึ่งในนี้เป็นตาที่ฉลาดที่สุด นอกนั้นเป็นตาบักซีเด้อเสียล่ะมาก บางทีเวลาความคิดเราตันมาก ๆ พอเหลือบ ๆ ดูก็อาจได้ความคิดดี ๆ เหมือนกัน นอกจากมันแสดงตาเดินที่เป็นไปได้แล้ว คุณยังอาจใช้มันเดินหมากจริง ๆ ก็ยังไหวเพียงชี้พอยน์เตอร์ไปยังตาเดินที่ต้องการแล้ว click ก็เสร็จเรื่อง บางทีตาเดินที่เป็นไปได้นี่มันมีมากเสียจนล้นขอบจอด้านล่าง คุณก็เลื่อนขึ้นลงด้วยปุ่มด้านขวาได้โดยสะดวก สำหรับค่าตัวเลือกในขั้นนี้ก็มีเท่านี้แหละครับ พอเลือกเสร็จก็ให้เข้าไปใน Game แล้วเลือก Settings ในนั้นมีคำว่า Save Current ก็จัดการจิ้มได้เลย เท่านี้พอ load โปรแกรมขึ้นมาใหม่คุณก็จะได้ค่าตัวเลือกตามที่เห็นทุกประการ

ก่อนจบ

ตอนนี้คุณพร้อมที่จะลงมือฝึกหัดเพื่อจะเป็นเซียนหมากรุกแล้วล่ะครับ คราวหน้าผมจะมาพูดถึงเทคนิคในการฝึกหัดให้เป็นเซียนนักคิดนักวางแผนด้วยสิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วในครั้งนี้ มันมีอะไรมากกว่าการตั้งหน้าตั้งตาเล่นให้ชนะลูกเดียวเยอะครับ สวัสดี.